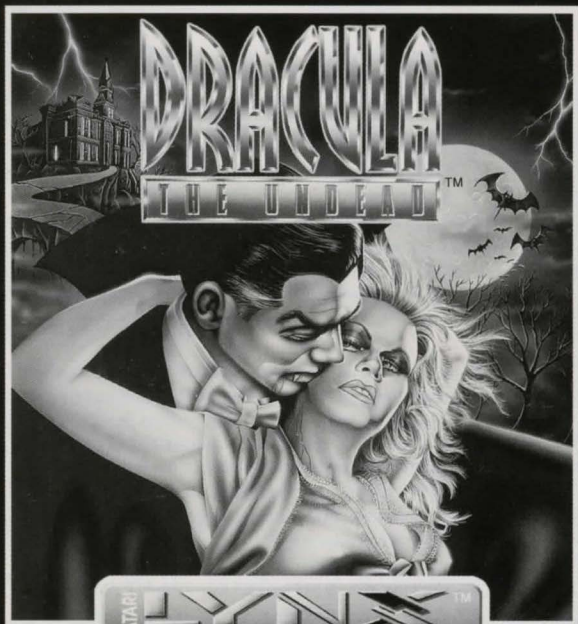


GAME MANUAL
MANUEL DE JEU
SPIELHANDBUCH

MANUALE GIOCO
MANUAL DEL JUEGO
SPEL HANDLEIDING



ATARI

LYNX

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU

ATARI®

Atari Corporation is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors, or omissions. Reproduction of this document or of any portion of its contents is not allowed without the specific written consent of Atari Corporation.

DRACULA - THE UNDEAD, Atari, the Atari logo, Lynx, and Comlynx are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302. All rights reserved.

DRACULA - THE UNDEAD

It's a Tough Way to Make a Living!

You are Jonathan Harker, a young English solicitor, sent to Transylvania to see Count Dracula. You have with you the legal documents for Dracula to buy a mansion in London, where he plans to take up residence. The house is Carfax, which meets his strange requests to be centuries old, with its own graveyard and a disused chapel!

And so it is that on a dark, rainy night filled with the sounds of howling wolves, you are welcomed to Dracula's dark castle. You immediately realize it is a sinister place, full of lurking danger--and the worst danger is the Count himself. You try to leave, but all the exits are locked.

You must explore the castle and learn its secrets, then find a way out so you can destroy Count Dracula. But you must hurry. Dracula's three brides wish to invite you for dinner. The main course: Blood of Harker!

Getting Started

1. Insert the Lynx Dracula game card in the Lynx machine.
2. Press ON. The title screen appears.

3. Press A to start the game. (Use Option 2 throughout the game to toggle the music on and off.)

Special Note: For this game, your Lynx's automatic shutoff feature has been disabled.

Playing Dracula

Dracula is an adventure movie in which you play the part of Jonathan Harker, a "guest" at Dracula's dark and dreary castle. You must learn as much about the Count as possible, then find a way out so you can warn the world and, ultimately, destroy Count Dracula.

Game control is divided into two modes: Joypad and Text. The B button switches between modes. In Joypad mode, press the joypad to move Jonathan in the desired direction, up, down, left, or right. Text mode is the mode which allows you to perform more complex actions.

Press right or left on the joypad while in text mode to point at either an action or an object. Press up or down to scroll through the list of words in each section. By combining a verb with an object, you specify the action you wish to perform (see Screen 1 at the end of this manual).

For example, the game begins in Joypad mode, with Jonathan in the antechamber. Press the joypad to move Jonathan to the chest of drawers on one wall. When Jonathan is at the chest of drawers, a message appears (Screen 2).

When this message appears, you are close enough to the chest of drawers to perform an action. If you wish to perform the action shown in the message, in this case "Examine Drawers," press A. A message appears telling about the chest of drawers. Of course, a chest of drawers often has something in it, so it might be wise to do more than just examine it. Press B to enter Text mode.

Point at the action box. Press down on the joypad until the word "Open" appears. If the object you wish to open, in this case the drawers, appears in the object box, press A and a message will tell you what, if anything, was in the drawers. If the wrong object appears, press right on the joypad until the correct object is shown, then press A.

The game tries to make things easier by automatically selecting a likely object when you select an action. However, the game's guess is often wrong and you must scroll through the objects until the correct word appears.

Sometimes an action may require you to use two objects together. For example, if you wish to light a lamp, you need a light and something to light it with. In the text area, select the words:

USE LAMP

-- and press A. A message appears saying "Use lamp with lamp." Scroll through the object list to select the second item, for example, a tinder box. When the message says "Use lamp with tinder box," press A and the lamp is lit. Press B to return to Joypad mode.

At certain times in the game, Bram Stoker appears (Screen 3).

Stoker, who wrote the novel on which this game is based, narrates the game by filling in important information. You may skip Stoker's narration by pressing Option I. Be advised, however, that Stoker's narration sometimes includes valuable clues which may help you win the game. Press A for the next line of narration. Press B to restart the narration.

Sometimes you will need to speak with other characters. To speak to somebody, stand next to the person with whom you wish to speak, then press B to enter Text mode. In the action box, select Talk To, then select the person in the Object box, for example:

TALK TO DRACULA

The character's words appear to the right of his or her picture. Your possible replies are at the bottom of the screen. Arrows next to your replies indicate whether there are more replies. If there are additional replies, press the joystick up or down to see them (Screen 4).

If you wish to speed things up, press A when you are not selecting a reply.

One of the most important objects in the game is the notebook. Jonathan must keep careful notes of everything he learns about Dracula if he is to find Dracula in his hiding place. If the notes are incomplete, Jonathan may not be able to convince the proper authorities of what he has found and Dracula will remain free to suck the blood of innocent people. To use the notebook, enter Text mode and select:

USE NOTEBOOK

The game ends when you either escape from the castle and find Dracula or when you become his latest victim. (It is also possible to die at the hands of Dracula's brides.) You win if you manage to destroy Dracula.

Strategy

Do not neglect the notebook. Use it whenever anything important happens. Miss one note and you may miss your chance to rid the world of Dracula forever.

Keep a map. It may be the only way you will survive some parts of the game.

Some rooms are found by pressing down on the joystick, as if Jonathan were walking out of the screen toward you.

Listen closely to what others tell you. Carefully watch action sequences. You may find important clues. If you think you've found a clue, use the notebook.

Examine everything. If it is important, it will appear as an object. Open everything that can be opened, and look wherever you can-- in fact, try it everywhere.

DRACULA - THE UNDEAD

Gagner sa Vie Devient Dur Dur !

Vous jouez le rôle de Jonathan Harker, jeune avocat anglais envoyé en Transylvanie pour rencontrer le Comte Dracula. Vous emportez avec vous les documents officiels dont Dracula a besoin pour acheter à Londres une maison où il a l'intention d'habiter. Elle s'appelle Carfax et répond aux étranges désirs du Comte : vieille de plusieurs siècles et possédant son propre cimetière ainsi qu'une chapelle abandonnée !

C'est ainsi que par une nuit sombre et pluvieuse, hantée du hurlement des loups, vous êtes accueilli dans le ténébreux château de Dracula. Vous comprenez du premier coup d'oeil la menace qu'il présente, et les dangers qui rôdent alentour, dont le pire est le Comte en personne. Vous tentez de quitter les lieux, mais toutes les issues sont bloquées...

Vous devez explorer le château et apprendre ses secrets, puis trouver un chemin pour en sortir et exterminer le Comte Dracula. Mais il faut vous hâter. Les trois fiancées de Dracula désirent vous inviter à dîner. Le plat principal : Sang de Harker !

Préparatifs :

1. Introduisez la cartouche de jeu "Dracula" dans votre Lynx.
2. Appuyez sur ON. L'écran-titre apparaît.

3. Appuyez sur le Bouton A pour commencer la partie. Utilisez Option 2 pour mettre en marche ou arrêter la musique.

Remarque spéciale : dans ce jeu, l'arrêt automatique du Lynx a été désactivé.

L'action

Dracula est un véritable film d'aventure dans lequel vous jouez le rôle de Jonathan Harker, un "invité" dans le château menaçant et désolé de Dracula. Vous devez apprendre tout ce que vous pouvez sur le Comte, puis vous frayer un chemin afin de mettre le monde sur ses gardes et, pour finir, exterminer le Comte Dracula.

Vous pouvez diriger la partie de deux manières : avec la manette de jeu (mode Joypad) ou au moyen des commandes écrites (mode Text). Passez d'un mode à l'autre en utilisant le Bouton B. En mode Joypad, appuyez sur la manette pour déplacer Jonathan dans la direction désirée (en haut, en bas, à gauche ou à droite). Le mode Text vous permet de réaliser des actions plus complexes.

En mode Text, appuyez sur la manette à droite ou à gauche pour désigner une action ou un objet. Appuyez en haut ou en bas pour faire dérouler la liste de mots associée à chaque section. En combinant un verbe et un objet, vous indiquez l'action que vous désirez réaliser (voir Ecran 1 à la fin de ce manuel).

Par exemple, la partie commence en mode Joypad, avec Jonathan dans l'antichambre. Appuyez sur la manette de jeu pour déplacer

Jonathan près de la commode placée contre un mur. Lorsqu'il en est tout proche, un message apparaît (Ecran 2).

Lors de l'affichage du message, vous êtes suffisamment près de la commode pour réaliser une action. Appuyez sur le Bouton A pour exécuter celle qui est indiquée dans le message, dans ce cas "Examine Drawers" (Fouillez les tiroirs). Un message vous indique alors leur contenu. Naturellement, puisqu'une commode contient souvent quelque chose, il peut être sage de faire plus qu'un simple examen. Appuyez sur le Bouton B pour passer en mode Text.

Mettez le curseur sur la Boîte action. Appuyez sur la manette vers le bas jusqu'à l'affichage du mot "Open" (Ouvert). Si l'objet que vous désirez ouvrir (les tiroirs, par exemple) apparaît dans la Boîte des objets, appuyez sur le Bouton A ; si l'objet contient quelque chose, un message vous dira ce que c'est. Si l'objet ne vous intéresse pas, appuyez sur la manette vers la droite jusqu'à ce que se présente l'objet qui vous convient, et appuyez sur le Bouton A.

Lorsque vous sélectionnez une action, le jeu vous présente automatiquement un objet, ce qui peut faciliter les choses. Mais ce choix n'est pas toujours conforme à vos désirs et vous devez alors faire défiler les objets pour faire apparaître le mot correct.

Une action exige parfois l'utilisation simultanée de deux objets. Par exemple, pour allumer une lampe, vous devez disposer d'une flamme et d'un luminaire. Dans la zone Text, sélectionnez les mots:

USE (utiliser) LAMP (lampe)

-- puis appuyez sur le Bouton A. Un message apparaît indiquant

"Use lamp with lamp" (utilisez le luminaire avec une flamme). Déroulez la liste des objets pour sélectionner le second élément, par exemple un briquet. Lorsque le message indique "Use lamp with tinder box" (Utilisez le luminaire avec un briquet), appuyez sur le Bouton A pour allumer. Appuyez sur le Bouton B pour revenir en mode Joypad.

A certains moments de la partie, Bram Stoker apparaît (Ecran 3).

Stoker, qui a écrit le roman dont est tiré le jeu, raconte la partie en vous donnant d'importantes informations. Pour sauter son récit, appuyez sur Option 1. Mais ne le faites pas systématiquement car l'exposé de Stoker contient parfois des renseignements vitaux qui peuvent vous aider à remporter la victoire. Appuyez sur le Bouton A pour voir la ligne suivante de l'histoire. Appuyez sur le Bouton B pour reprendre le récit au départ.

La conversation avec d'autres personnages peut s'avérer fort utile. Pour parler à quelqu'un, tenez-vous près de lui, puis appuyez sur le Bouton B pour passer en mode Text. Sélectionnez Talk To (Parler à) dans la Boîte d'action, puis sélectionnez la personne dans la boîte Objet, par exemple :

TALK TO (Parler à) DRACULA

Les mots émis par le personnage apparaissent à sa droite. Les réponses que vous pouvez donner se trouvent dans la partie inférieure de l'écran. S'il en existe d'autres, des flèches l'indiquent; dans ce cas, appuyez sur la manette en haut ou en bas pour les visualiser (Ecran 4).

Pour aller plus vite, appuyez sur le Bouton A si vous ne sélectionnez pas de réponse.

Le bloc-notes est très important. Si Jonathan veut trouver la cachette de Dracula, il doit prendre des notes de tout ce qu'il apprend sur lui. Si les observations sont incomplètes, il ne sera pas possible à Jonathan de convaincre les autorités officielles de ses découvertes et Dracula pourra continuer à sucer en toute quiétude le sang de pauvres innocents. Pour utiliser le bloc-notes, passez en mode Text et sélectionnez :

USE (utiliser) NOTEBOOK (Bloc-notes)

La partie se termine lorsque vous réussissez à vous échapper du château et à trouver Dracula où bien lorsque vous devenez sa dernière victime (vous pouvez aussi mourir des mains des fiancées de Dracula). Vous gagnez si vous réussissez à exterminer Dracula.

Stratégie

Ne négligez pas le bloc-notes. Utilisez-le dès qu'il se passe quelque chose d'important. Sinon, vous pouvez rater votre chance de débarrasser pour toujours le monde de l'épouvantable Dracula.

Dessinez une carte du jeu. Elle sera votre unique chance de survie dans certains endroits....

Certaines pièces ne sont découvertes que si vous appuyez sur la manette vers le bas, comme si Jonathan sortait de l'écran en

marchant vers vous.

Ecoutez attentivement ce que les autres ont à vous dire. Examinez bien les séquences d'action ; elles peuvent contenir des renseignements vitaux. Si vous pensez en avoir découvert un, notez-le soigneusement.

Ne négligez aucune possibilité et procédez à un examen complet des lieux que vous visitez ! Des objets peuvent ainsi apparaître... Ouvrez tout ce que vous pouvez et regardez dans les moindres recoins !

Atari Corporation ne garantit pas cette documentation au delà de sa date de publication et décline toute responsabilité pour les erreurs, modifications ou omissions pouvant survenir. La reproduction totale ou partielle de ce dépliant est interdite sans autorisation préalable d'Atari Corporation.

DRACULA - THE UNDEAD, Atari, le logo Atari et Lynx sont des marques de fabrique ou des marques déposées de Atari Corporation. Tous droits réservés.

DRACULA - THE UNDEAD (der Untote)

Geld verdienen is hier nicht leicht!

Du bist Jonathan Harker, ein junger, englischer Anwalt, der nach Transylvanien geschickt wurde, um Graf Dracula zu treffen. Du hast die Vertragsdokumente für die Villa, die Dracula in London kaufen und wo er zukünftig wohnen will, bei Dir. Das Haus heißt Carfax und ist genau das, wonach er sucht: Jahrhunderte alt, mit einem eigenen Friedhof und einer nicht mehr benutzten Kapelle.

Und so geschieht es, daß Du in einer dunklen, regnerischen Nacht, voll von den Geräuschen heulender Wölfe, in Draculas dunklem Schloß willkommen geheißen wirst. Du bemerkst sofort, daß es sich hier um einen finsternen Ort handelt, in dem viele Gefahren lauern -- und die schlimmste Gefahr ist der Graf selbst. Du versuchst, zu verschwinden, aber alle Ausgänge sind verriegelt.

Du mußt das Schloß unter die Lupe nehmen, seine Geheimnisse herausfinden und dann einen Weg nach draußen suchen, damit Du den Grafen Dracula vernichten kannst. Aber Du mußt Dich beeilen. Draculas drei Bräute wollen Dich zum Abendessen einladen. Das Hauptgericht: das Blut von Harker!

Spielbeginn

1. Lege das Lynx "Dracula" Spielmodul in Deinen Lynx ein.

2. Drücke auf ON. Das Titelbild erscheint.

3. Drücke A, um das Spiel zu beginnen. (Mit Option 2 kannst Du während des ganzen Spiels die Musik ein- und ausschalten.)

Besondere Anmerkung: Für dieses Spiel wurde die Abschaltautomatik Deines Lynx blockiert.

Spielen

Dracula ist ein Abenteuerfilm, in dem Du die Rolle von Jonathan Harker spielst, der in Draculas dunklem und tristen Schloß "zu Gast" ist. Du mußt soviel wie möglich über den Grafen herausfinden, und dann einen Weg nach draußen finden, damit Du die Welt warnen und, letztendlich, den Grafen Dracula vernichten kannst.

Für die Spielsteuerung gibt es zwei Einstellungen: Joypad und Text. Mit der B-Taste kannst Du hin- und herschalten. Im Joypad-Modus drücke das Joypad nach oben, unten, links oder rechts, um Jonathan in die gewünschte Richtung zu bewegen. Der Text-Modus ist die Einstellung, in der Du komplexere Aufgaben erfüllen kannst.

Drücke nach rechts oder links auf dem Joypad, um entweder auf eine Handlung oder einen Gegenstand zu zeigen. Drücke nach oben oder unten, um die Liste der Worte in jedem Abschnitt durchzusehen. Wenn Du ein Verb mit einem Objekt kombinierst, legst Du damit die Handlung fest, die Du ausführen möchtest (Screen 1 am Ende dieser Anleitung).

Zum Beispiel beginnt das Spiel im Joypad-Modus, mit Jonathan im Vorzimmer. Drücke auf das Joypad, um Jonathan zur Kommode an der Wand zu bewegen. Wenn Jonathan sich bei der Kommode befindet, erscheint eine Nachricht (Screen 2).

Sobald diese Nachricht erscheint, bist Du nahe genug an der Kommode dran, um eine Handlung auszuführen. Wenn Du die Handlung ausführen willst, die in der Nachricht steht - in diesem Fall "Betrachten der Schubladen"- drücke auf A. Eine Nachricht mit Informationen über die Kommode erscheint. Natürlich haben Kommoden meist auch einen Inhalt, daher könnte es clever sein, mehr zu tun, als sie nur zu betrachten. Drücke B, um in den Text-Modus zu wechseln.

Zeige auf das Action-Feld. Drücke auf dem Joypad so lange nach unten, bis das Wort "Open" (öffnen) erscheint. Wenn der Gegenstand, den Du öffnen willst - in diesem Fall die Schubladen - im Gegenstand-Feld erscheint, drücke auf A und eine Nachricht verrät Dir, was, sofern etwas vorhanden ist, sich in den Schubladen befindet. Wenn der falsche Gegenstand erscheint, drücke auf dem Joypad nach rechts, bis der richtige gezeigt wird, und drücke dann auf A.

Das Spiel versucht, Dir das Leben zu erleichtern, indem es automatisch einen passenden Gegenstand vorschlägt, wenn Du eine Handlung auswählst. Aber der Vorschlag des Spiels ist auch oft falsch und Du mußt die Wortliste durchgehen, bis der richtige Begriff erscheint.

Manchmal ist es für eine Handlung auch nötig, zwei Objekte zusammen zu verwenden. Wenn Du zum Beispiel eine Lampe

anzünden willst, brauchst Du eine Kerze und etwas, mit dem Du sie anzünden kannst. Wähle im Textbereich die Worte:

USE LAMP (Lampe benutzen)

-- und drücke auf A. Die Nachricht "Use lamp with lamp" (Lampe mit der Lampe benutzen) erscheint. Sieh die Liste durch, um einen anderen Gegenstand auszuwählen, zum Beispiel, eine Zunderbüchse. Wenn die Nachricht nun als "Use lamp with tinder box" (Lampe mit der Zunderbüchse benutzen) erscheint, drücke auf A und die Lampe leuchtet auf. Drücke auf B, um in den Joypad-Modus zurückzukehren.

An bestimmten Stellen im Spiel erscheint Bram Stoker (Screen 3).

Stoker, der den Roman geschrieben hat, auf dem dieses Spiel basiert, erzählt die Geschichte, indem er Dich mit wichtigen Informationen versorgt. Du kannst Stokers Erzählung überspringen, indem Du auf Option 1 drückst. Beachte dabei aber, daß Stokers Erzählung manchmal wichtige Hinweise beinhaltet, die Dir dabei helfen können, das Spiel zu gewinnen. Drücke auf A, um die nächste Zeile der Erzählung anzeigen zu lassen. Drücke B, um die Erzählung von vorn beginnen zu lassen.

Manchmal muß Du auch mit anderen Personen sprechen. Um mit jemandem zu sprechen, stelle Dich neben die Person, mit der Du sprechen willst, und drücke B, um in den Text-Modus zu wechseln. Im Action-Feld wähle "Talk To" (sprechen mit) und wähle dann die Person im Gegenstands-Feld. Zum Beispiel:

TALK TO DRACULA (Sprechen mit) DRACULA

Die Worte der Person erscheinen rechts von seinem bzw. ihrem Bild. Deine möglichen Antworten findest Du am unteren Bildschirmrand. Pfeile neben Deinen Antworten zeigen Dir, wenn noch mehr Antworten abgerufen werden können. Sind noch mehr Antworten vorhanden, drücke das Joypad nach oben oder unten, um sie zu sehen (Screen 4).

Wenn Du das ganze etwas beschleunigen willst, drücke A, falls Du keine Antwort auswählst.

Einer der wichtigsten Gegenstände in diesem Spiel ist das Notizbuch. Jonathan muß sich alles notieren, was er über Dracula herausfindet, wenn er Dracula in seinem Versteck aufstöbern will. Wenn seine Notizen unvollständig sind, wird es Jonathan kaum gelingen, die richtigen Behörden von dem zu überzeugen, was er herausgefunden hat. Und dann Dracula wird frei bleiben und das Blut unschuldiger Menschen aussaugen. Um das Notizbuch zu verwenden, wechsele in den Text-Modus und wähle:

USE NOTEBOOK (verwende Notizbuch)

Das Spiel endet entweder, wenn Du aus dem Schloß entkommst und Dracula findest oder wenn Du sein neuestes Opfer wirst. (Du kannst auch unter den Händen von Draculas Bräuten sterben.) Du gewinnst, wenn es Dir gelingt, Dracula zu vernichten.

Strategie

Vernachlässige das Notizbuch nicht. Benutze es, wann immer

etwas Wichtiges passiert. Fehlt Dir eine Notiz, verfehlst Du vielleicht die Gelegenheit, die Welt für immer von Dracula zu befreien.

Zeichne Dir eine Karte. Es könnte der einzige Weg sein, einige Teile dieses Spiel zu überstehen.

Du kannst einige Räume finden, indem Du das Joypad nach unten drückst, sodaß es so scheint, als ob Jonathan aus der Anzeige auf Dich zugeht.

Höre genau zu, wenn Dir andere etwas erzählen. Achte sorgfältig auf Handlungsabläufe. Du könntest wichtige Hinweise finden. Wenn Du glaubst, daß Du einen Hinweis gefunden hast, verwende das Notizbuch.

Betrachte alles genau. Wenn es wichtig ist, erscheint es als Gegenstand. Öffne alles, was geöffnet werden kann und schau überall hin, wo es nur möglich ist -- versuche es einfach überall.

Die Atari Computer GmbH kann keine Garantien für die Richtigkeit von gedruckten Dokumentationen nach deren Veröffentlichung übernehmen und gewährt auch keinen Schadensersatz für Änderungen, Fehler oder Auslassungen. Der Nachdruck dieser Dokumentation oder von Auszügen aus deren Inhalt ist ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung der Atari Computer GmbH nicht gestattet.

DRACULA - THE UNDEAD, Atari, das Atari-Logo und Lynx sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der Atari Computer GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

DRACULA -Il Morto Vivente

Com'è difficile salvare la Pelle!

Siete nei panni di Jonathan Harker, un giovane procuratore inglese, mandato in Transilvania per contattare il Conte Dracula. Gli state portando gli atti legali per l'acquisto di una villa a Londra, dove lui aveva progettato di prendere la residenza. La casa è quella di Carfax, che risponde ai suoi strani requisiti di essere vecchia di secoli, con cimitero privato annesso ed una cappella ormai abbandonata!

E così accade che in una notte buia e piovosa con ululati e lamenti di lupi, siate accolto nell'oscuro castello di Dracula. Ci mettete poco ad accorgervi che il posto è sinistro e pieno di minacce nascoste. Ma il pericolo principale resta lui..il Conte in persona. Tentate di fuggire, ma tutte le porte sono chiuse. Allora bisognerà che esplorate il castello, apprendendone i segreti per trovare una via d'uscita e ammazzare il Conte Dracula. Ma dovete fare in fretta. Le tre spose del Conte vi vogliono invitare a pranzo. Portata principale: il vostro sangue!

Per incominciare

1. Inserite la Game card con il gioco Dracula nel LYNX.
2. Premete ON. Apparirà la schermata titolo.

3. Premete A per iniziare a giocare. (Usate il pulsante Option 2 per attivare o disattivare la musica durante il gioco).

Avvertenza speciale: In questo gioco la speciale caratteristica dello spegnimento della retro-illuminazione è stata disabilitata.

Come si gioca a Dracula

Dracula è come un film di avventura nella quale voi impersonate Jonathan Harker, un "ospite" del buio e spaventoso castello di Dracula. Dovete imparare tutto quello che c'è da sapere sul Conte, quindi tentare di fuggire e avvisare il mondo e, alla fine, uccidere Dracula. Il controllo sul gioco avviene in due modi: col Joypad e via Testo. Il pulsante B effettua lo scambio di modalità. Nella modalità Joypad, premete il joypad per far muovere Jonathan nelle direzioni che desiderate: su, giù, sinistra, destra. La modalità testuale è invece quella che vi consentirà di compiere azioni più complesse. Premete a destra o a sinistra sul joypad mentre siete in modalità testo per indicare o una azione o un oggetto. Premete su o giù per scorrere sull'elenco di parole di ciascuna sezione. Combinando un verbo con un oggetto, specificherete il tipo di azione che volete eseguire (Schermo 1). (Il numero delle schermate in queste istruzioni si riferiscono alla galleria di Schermate gioco alla fine di questo manuale).

Ad esempio il gioco inizia nella modalità joypad, con Jonathan nell'ingresso. Premete sul joypad per condurre Jonathan verso il cassettone appoggiato ad una parete. Quando sarete in prossimità,

apparirà il messaggio (Schermo 2).

Vedendolo, vorrà dire che siete abbastanza vicini per compiere un'azione. Se volete compiere l'azione proposta nel messaggio, in questo caso "Examine Drawers" (Esamine il Cassettoni), premete A. Apparirà un altro messaggio descrittivo del Cassettoni. Naturalmente un cassettoni contiene spesso qualcosa, così è meglio che facciate qualcos'altro che non il semplice guardare. Premete B per entrare nella modalità Testo.

Puntate sul box d'azione. Premete giù fino a quando compare la parola "Open" (Apri). Se l'oggetto che desiderate aprire, in questo caso il cassettoni, appare nel box degli oggetti, premete A ed un messaggio vi dirà cosa c'è dentro (sempre naturalmente ci sia qualcosa). Se invece selezionate l'oggetto sbagliato, premete a destra sul joypad fino a quando compare l'oggetto giusto, quindi premete A.

Il gioco tenterà di rendervi le cose più semplici, scegliendo automaticamente un oggetto probabile, quando voi decidete un'azione. Tuttavia ricordate che spesso ci possono essere degli errori di corrispondenza per cui dovrete scorrere fra gli oggetti alla ricerca di quello giusto.

A volte vi capiterà di dover usare due oggetti insieme. Ad esempio se volete accendere una torcia, avrete bisogno della torcia, ma anche qualcosa con cui accenderla. Selezionate nell'area testo le parole:

USE LAMP (Usa la torcia)

--e premete A. Appare un messaggio che dice "Use lamp with lamp" (Usa la torcia con la torcia). Scorrete la lista degli oggetti e scegliete il secondo oggetto, ad esempio una scatola di fiammiferi (tinder box). Quando il messaggio dice "Use lamp with tinder box" premete A e la torcia sarà accesa. Premete B per tornare poi alla modalità Joypad.

Alle volte comparirà durante il gioco Bram Stoker (Schermo 3).

Stoker, autore del romanzo sul quale si basa il gioco, vi fa da narratore dandovi importanti informazioni. Potete saltare il resoconto di Stoker premendo Option 1. Ma fate attenzione, poiché i consigli di Stoker a volte contengono elementi preziosi che potrebbero aiutarvi a vincere il gioco. Premete A per passare alla linea successiva della narrazione. Premete B per ricominciare da capo.

A volte vi capiterà di dover parlare con altri personaggi. Per parlare con qualcuno, avvicinatevi alla persona con la quale volete dialogare, quindi premete B, entrando nella modalità testo. Nella finestra dell'Azione, scegliete "Talk to" (Parla a), quindi scegliete la persona nella lista degli Oggetti così come nell'esempio:

TALK TO DRACULA (Parla a Dracula)

Le parole del personaggio appariranno alla destra della sua figura. Le vostre risposte possibili sono in basso allo schermo. Delle frecce vicino alle vostre risposte vi mostrano se esistono o no altri tipi possibili di risposte. Se ci sono premete sul joypad in alto o in basso per scorrerle (Schermo 4).

Se volete sveltire le cose, premete A se non volete dare una risposta. Uno dei più importanti oggetti nel gioco è l'Agenda degli appunti. Jonathan deve annotare accuratamente ogni cosa che impara su Dracula se vuole scovare il suo nascondiglio. Se le sue annotazioni invece resteranno incomplete non potrà convincere le autorità di ciò che ha scoperto e Dracula resterà libero di succhiare il sangue alle persone innocenti. Per usare l'Agenda, entrate nella modalità Testo e scegliete:

USE NOTEBOOK (Usa Agenda)

Il gioco finisce o quando voi sarete riusciti a fuggire dal castello e avrete scovato Dracula oppure quando sarete diventati la sua ultima vittima. (Ma è possibile anche morire per mano delle sue spose). Naturalmente la vittoria sarà vostra se ammazzate Dracula.

Strategia

Non scordatevi dell'Agenda. Segnatevi ogni cosa importante che accade. Se perdete un appunto, potreste perdere l'occasione di liberare definitivamente il mondo da Dracula.

Fatevi una mappa. Può essere l'unica possibilità di sopravvivenza in certi punti del gioco. Alcune stanze si trovano premendo giù sul joypad, come se Jonathan stesse uscendo dallo schermo verso di voi.

Acoltate attentamente quello che vi dicono gli altri. Osservate attentamente la sequenza delle azioni. Potete scoprire importanti

indizi. Se pensate di aver trovato un indizio registratelo sull'Agenda. Esaminate tutto. Se è importante, esso apparirà come un oggetto. Aprite ogni cosa che possa essere aperta, e sbirciate ovunque si possa provate ovunque.

Atari Corporation non può garantire l'accuratezza dello stampato dopo la data della pubblicazione e declina ogni responsabilità per cambiamenti, errori od omissioni. La riproduzione di tutto questo documento o di ogni sua parte è vietata senza lo specifico consenso scritto di Atari Corporation.

DRACULA-THE UNDEAD, Atari, il Logo Atari e il Lynx sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati di Atari Corporation. Tutti i diritti riservati.

DRACULA - THE UNDEAD

¡Es Duro Ganarse la Vida!

Eres Jonathan Harker, un joven abogado inglés al que han enviado a Transilvania a visitar al Conde Drácula. Llevas contigo los documentos necesarios para que Drácula pueda comprar una mansión en Londres, donde planea residir. La casa es Carfax, que se adapta a sus extrañas necesidades porque fue construida hace cientos de años, ¡con su propio cementerio y su capilla!

Así pues, en una noche oscura y lluviosa y con el aullido de los lobos acompañándote eres recibido en el tenebroso castillo de Drácula. Inmediatamente te das cuenta de que el lugar es siniestro, lleno de peligros ocultos, y el más peligroso es el propio Conde. Tratas de salir del castillo pero todas las salidas están cerradas.

Tendrás que explorar el castillo, descubrir sus secretos y entonces averiguar un modo de acabar con el Conde Drácula. Pero deberás apresurarte. Las tres novias del Conde quieren invitarte a cenar y el plato fuerte... ¡sangre de Harker!

Para empezar

1. Inserta la tarjeta del juego Drácula en tu Lynx.
2. Pulsa ON. La pantalla con el título aparecerá.

3. Pulsa A para empezar el juego. (Pulsa OPTION 2 a lo largo del juego para activar o desactivar la música).

Nota: En este juego, la característica de desconexión automática de la Lynx ha sido desactivada.

Juega con Drácula

Drácula es un juego de aventuras en el que tomas parte en el papel de Jonathan Harker, invitado al tenebroso y oscuro castillo del conde Drácula. Deberás aprender todo cuanto puedas acerca del Conde y averiguar el modo de advertir al mundo y, finalmente, destruir al Conde Drácula.

El control sobre el juego se lleva a cabo en dos modos: joypad y texto. Con el botón B podrás cambiar de un modo a otro. En el modo joypad, pulsa sobre él para mover a Jonathan en la dirección deseada: arriba, abajo, a izquierda o a derecha. En el modo texto podrás realizar acciones más complejas.

Mientras estés en modo texto pulsa el joypad a izquierda o a derecha para apuntar a un objeto o a una acción. Pulsa arriba o abajo para ver el resto de la lista de palabras de cada sección. Al combinar un verbo con un objeto, definirás la tarea a realizar (Pantalla 1). (Los números de pantalla corresponden a las imágenes situadas al final del manual).

Por ejemplo, el juego comienza en modo joypad, con Jonathan en la antesala. Pulsa el joypad para mover a Jonathan hacia la cómoda

situada en una de las paredes. Cuando Jonathan se halle frente a ella, aparecerá un mensaje (Pantalla 2).

Cuando aparezca este mensaje, estarás lo suficientemente cerca de la cómoda para realizar una acción. Si quieres realizar la acción mostrada en el mensaje, en este caso "Examine Drawers," pulsa A. Un mensaje aparecerá informándote acerca de la cómoda. Naturalmente, una cómoda suele contener algo en su interior, así que puede ser necesario algo más que un mero examen superficial. Pulsa B para pasar a modo texto.

Apunta a la caja de acciones. Pulsa abajo el joypad hasta que aparezca la palabra "Open." Si el objeto que quieres abrir, en este caso la cómoda, aparece en la caja de objetos, pulsa A y un mensaje mostrará el contenido, si lo tiene, de la cómoda. Si aparece un objeto diferente al deseado, pulsa el joypad a derecha hasta que aparezca el objeto y, entonces, pulsa A.

El juego intenta facilitarte las cosas seleccionando automáticamente un objeto adecuado al seleccionar una acción o verbo. Sin embargo, su criterio no coincide siempre con el tuyo, así que tendrás que desplazar la lista de objetos en busca del adecuado.

Algunas veces, una acción necesitará la selección de dos objetos. Por ejemplo, si quieres encender una lámpara, necesitarás la lámpara y algo con lo que encenderla. En el modo texto, selecciona las palabras:

USE LAMP

-- y pulsa A. Un mensaje aparecerá diciendo "Use lamp with lamp."

Desplázate por la lista de objetos para seleccionar el segundo objeto, por ejemplo, un yesquero (tinder box). Entonces el mensaje dirá "Use lamp with tinder box," pulsa A y la lámpara se encenderá. Pulsa B para volver al modo joypad.

En ciertos momentos del juego, Bram Stoker aparecerá (Pantalla 3).

Stoker, que escribió la novela en que se basa el juego, narra el juego facilitándote una valiosa información. Puedes saltarte la narración de Stoker pulsando Option 1. Ten en cuenta, sin embargo, que la narración incluye algunas veces buenas pistas que pueden ayudarte a ganar el juego. Pulsa A para ver la siguiente línea de la narración. Pulsa B para empezar de nuevo la narración.

Algunas veces necesitarás hablar con otros personajes. Para hablarle a alguien, debes aproximarte a la persona con la que quieres hablar y pulsar B para pasar al modo texto. En la caja de acciones, selecciona "Talk to" y después selecciona la persona en la caja de objetos. Por ejemplo:

TALK TO DRACULA

Las palabras del personaje se visualizarán a su derecha. Tus posibles respuestas se muestran en la parte superior de la pantalla. Unas flechas señalarán si hay más posibles respuestas. Si existen, pulsa el joypad hacia arriba o hacia abajo para verlas (Pantalla 4).

Si quieres acelerar las cosas, pulsa A cuando no estés seleccionando ninguna respuesta.

Uno de los objetos más importantes en el juego es el block de notas.

Jonathan tiene que tomar nota cuidadosamente de todo lo que va aprendiendo sobre Drácula para poder encontrarlo en su escondite. Si sus notas son incompletas, Jonathan no podrá ser capaz de convencer a las autoridades sobre lo que ha descubierto y Drácula podrá seguir chupando la sangre de gentes inocentes. Para utilizar el block, pasa al modo texto y selecciona:

USE NOTEBOOK

El juego termina cuando consigues escapar del castillo de Drácula y encontrar a Drácula o cuando "consigues" ser su última víctima. (También puedes morir a manos de las novias de Drácula). Ganarás si consigues arreglártelas para destruir a Drácula.

Estrategia

No desestimes el block de notas. Utilízalo siempre que ocurra algo importante. Pierde una nota y posiblemente habrás perdido la oportunidad de librar al mundo de Drácula para siempre.

Consigue un mapa. Puede ser la única forma de sobrevivir en ciertas partes del juego.

Algunas habitaciones se encuentran pulsando hacia abajo el joypad, como si Jonathan quisiera salirse de la pantalla hacia tñ.

Escucha atentamente lo que otros personajes te digan. Fíjate en la secuencia de cómo ocurren las cosas. Puedes encontrar pistas importantes. Si crees que has encontrado una pista, utiliza el block

de notas.

Examinalo todo. Si es importante, aparecerá como un objeto. Abre todo aquello que pueda estar cerrado, y mira por todas partes.

Atari Corporation no puede garantizar la exactitud del material impreso después de la fecha de publicación y no se responsabiliza de cambios, errores u omisiones. La reproducción de este documento o de parte de su contenido no está permitida sin el consentimiento explícito por escrito de Atari Corporation.

DRACULA - THE UNDEAD, Atari, el logo Atari y Lynx son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Atari Corporation. Reservados todos los derechos.

DRACULA - THE UNDEAD

Het Leven is Niet Altijd Even Makkelijk!

Je bent Jonathan Harker, een jonge Engelse advocaat die naar Transsylvanië is gestuurd om graaf Dracula te bezoeken. Je hebt officiële documenten bij je waarmee Dracula een herenhuis in Londen kan kopen, waar hij zich wil vestigen. Dat pand draagt de naam Carfax en het voldoet precies aan zijn wensen: eeuwen oud, voorzien van een eigen kerkhof en van een kapel die al jaren buiten gebruik is!

Met het geluid van huilende wolven op de achtergrond kom je in een donkere en regenachtige nacht terecht in Draculas duistere kasteel. Je beseft meteen dat het daar niet pluis is en dat er allerlei gevaren op de loer liggen. Het grootste gevaar is de graaf zelf. Je probeert meteen weer te ontsnappen, maar helaas: alle uitgangen zijn geblokkeerd.

Je moet het kasteel en al zijn geheimen grondig onderzoeken en daarna een methode vinden om graaf Dracula te vernietigen. Maar je moet wel opschieten, want zijn drie vrouwen nodigen je graag uit voor het avondmaal. Het hoofdgerecht: het bloed van Harker!

Spel opstarten

1. Plaats de Dracula spelkaart in de Lynx-computer.

2. Druk op ON, waarna het titelscherm verschijnt.

3. Druk op A om het spel te starten. (Je kunt op elk moment Option 2 gebruiken om de muziek aan of uit te zetten.)

Let op: tijdens het spel Dracula werkt de automatische uitschakeling van de Lynx-computer niet.

Op zoek naar Dracula

Dracula is een avonturenspeel waarin je Jonathan Harker bent, een "gast" in graaf Draculas gevaarlijke en akelige kasteel. Je moet zoveel mogelijk over de graaf te weten komen, dan uitzoeken hoe je de wereld voor hem kunt waarschuwen en ten slotte graaf Dracula vernietigen.

Je speelt het spel via twee methoden: Joypad en Text. Via knop B schakel je tussen die twee om. In de Joypad-modus druk je boven, onder, links of rechts op de joypad om Jonathan in de gewenste richting te verplaatsen. Via Text kun je complexere handelingen uitvoeren.

Druk tijdens de Text-modus rechts of links op de joypad om een handeling of een object te kiezen. Druk boven of onder op de joypad om een lijst met woorden te doorlopen. Je geeft via de combinatie van een werkwoord en een object aan welke handeling je met dat object wilt uitvoeren (Scherm 1 aan het einde van deze handleiding.)

Een voorbeeld: het spel begint in de Joypad-modus en Jonathan zit in een wachtkamer. Met de joypad laat je Jonathan naar de ladenkast lopen. Is hij bij die kast, dan verschijnt een melding (Scherm 2).

Die melding verschijnt als Jonathan dicht genoeg bij de kast is om er iets mee te doen. Wil je de handeling uitvoeren die in de melding wordt aangegeven (in dit geval 'Examine Drawers', dus de laden onderzoeken), druk dan op A. Dan volgt informatie over de ladenkast. De laden bevatten ongetwijfeld voorwerpen. Daarom kan het geen kwaad die laden wat nauwkeuriger te inspecteren. Druk op B om naar de Text-modus te gaan.

Wijs het venster voor een handeling aan. Druk onder op de joypad tot je het woord 'Open' ziet. Als het objectvenster het object toont dat je wilt openen (in dit geval de laden), druk dan op A. Dan verschijnt een melding die aangeeft wat er in de laden zit, behalve als ze leeg zijn natuurlijk. Wil je eerst een ander object kiezen, druk dan rechts op de joypad tot het gewenste object verschijnt. Druk daarna op A.

Het programma probeert de zaak soms wat eenvoudiger te maken door automatisch het object te kiezen dat bij een gekozen handeling het meest waarschijnlijk lijkt. In sommige gevallen is dat een verkeerde keuze. Loop in dat geval door de lijst met objecten tot je de naam van het gewenste object ziet.

Bij sommige handelingen heb je twee objecten tegelijk nodig. Stel dat je een lamp wilt gebruiken. Dan heb je een lamp nodig en ook iets om hem aan te steken. Kies in de Text-modus de handeling 'USE' en het object 'LAMP'. Druk daarna op A. Dan volgt de

melding 'Use lamp with lamp'. Kies uit de objectenlijst een tweede object, bij voorbeeld een tondeldoos (tinder box). Zie je de melding 'Use lamp with tinder box', druk dan op A. Dan wordt de lamp aangestoken. Druk op B om naar de Joypad-modus te gaan.

Op bepaalde momenten tijdens het spel verschijnt Bram Stoker (Scherm 3).

Stoker schreef de roman waarop het spel Dracula is gebaseerd en geeft als verteller belangrijke aanvullende informatie. Je kunt zijn verhaaltjes overslaan via Option I. Dat is niet altijd verstandig, want soms geeft Stoker belangrijke tips die je helpen om het spel te winnen. Druk op A om naar de volgende tekstregel te gaan of op B om terug te gaan naar het begin van de tekst.

In sommige gevallen moet je met andere figuren praten. Daarvoor ga je eerst naast die persoon staan. Dan druk je op B om de Tekstmodus te kiezen. Kies in het venster voor de handeling 'Talk to' (Spreken met) en kies in het objectvenster de persoon. Een voorbeeld:

TALK TO DRACULA

De tekst van de andere persoon verschijnt rechts naast die figuur. Je eigen mogelijke antwoorden zie je onderin het scherm. Pijltjes naast een antwoord geven aan dat er meer antwoorden zijn. Druk in dat geval boven of onder op de joypad om die extra mogelijkheden te bekijken (Scherm 4).

Wil je geen antwoord geven, druk dan op A om meteen door te gaan.

Een van de belangrijkste objecten in het spel is een notitieblok. Jonathan moet alles noteren wat hij over Dracula te weten komt, anders zal hij zijn schuilplaats nooit vinden. Maakt Jonathan te weinig aantekeningen, dan zal hij de autoriteiten nooit kunnen overtuigen dat hij iets belangrijks heeft ontdekt. Dan zal Dracula in leven blijven en opnieuw het bloed van onschuldige mensen kunnen opzuigen. Om je notitieblok te gebruiken ga je eerst naar de Text-modus en daarna kies je

USE NOTEBOOK

Het spel is afgelopen als je uit het kasteel kunt ontsnappen en Dracula hebt gevonden, maar ook als hij jou te pakken heeft gekregen. (Je zou zelfs slachtoffer van Draculas vrouwen kunnen worden.) Je wint de strijd alleen als je Dracula kunt vernietigen.

Strategie

Maak gebruik van je notitieblok, vooral als er iets belangrijks gebeurt. Sla je een aantekening over, dan mis je tegelijk de kans de wereld voor altijd van Dracula te bevrijden.

Houd steeds bij waar je bent. Dat is in veel gevallen de enige mogelijkheid bepaalde delen van het spel te overleven.

Sommige kamers vind je door onder op de joypad te drukken, alsof Jonathan uit het scherm naar je toe loopt.

Luister goed naar wat anderen je vertellen. Let goed op reeksen

handelingen. Die kunnen je belangrijke aanwijzingen geven. Denk je dat je een slimme tip hebt gevonden, noteer die dan op je notitieblok.

Onderzoek alles. Als iets belangrijk is, dan verschijnt het als een object. Open alles wat te openen is en kijk overal in. Echt overal en altijd.

Atari Corporation kan onmogelijk de juistheid van deze informatie garanderen na de datum van publicatie. Atari is niet aansprakelijk voor wijzigingen, fouten of weglatingen. Vermenigvuldiging van dit document of een deel daarvan is verboden zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Atari Corporation.

DRACULA - THE UNDEAD, Atari, het Atari-logo en Lynx zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corporation. Alle rechten voorbehouden.



Screen 1



Screen 2



Screen 3



Screen 4



Copyright 1992, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved.

C398105-087 Rev. A
Printed in Hong Kong.
G. C.11.1992